

| | | |
|--|---|--|
| Nom de l'activité : mova et ses continents | | Personnes de contact : Cisny et Ginie |
| Branche : Louveteaux | | Durée : 2.5-3 h (activité de séance) |
| Thème (fil rouge) | <p>Tarantula et Vinci rejoignent le groupe. Ils expliquent qu'ils ont découvert mova il y a quelque temps lors d'une activité d'orientation (voir Spécialité Carte & Boussole (MSdS)) et qu'ils ont pu faire connaissance avec ses habitant-e-s.</p> <p>Ils entraînent les participants dans un jeu de poste à travers les 7 continents de mova. A chaque poste, les participant-e-s apprennent à connaître un continent et ses habitant-e-s. Cela leur donne un aperçu de ce qui les attend au mova.</p> | |
| Courte description | Les participant-e-s apprennent à connaître mova et ses habitant-e-s lors d'un jeu de poste | |
| Nombre de responsables | 2-3 | |
| Tâches des responsables | <p>Jouer Tarantula et Vinci</p> <p>Accompagner et superviser le groupe</p> <p>Préparer les postes avant l'activité</p> | |
| Déguisements de Vinci et Tarantula | <p>Vinci et Tarantula sont des scout-e-s de Suisse. Vinci et Tarantula portent un chemise et un foulard scout. On reconnaît Vinci grâce à sa sacoche scoute équipée d'une boussole. Tarantula porte un chapeau scout orné d'une broche araignée.</p> | |

Programme:

| Temps | Description |
|-------------|--|
| XX:00 (15') | Tarantula et Vinci arrivent vers le groupe et racontent leur découverte (voir fil rouge). Ils ont avec eux une carte avec tous les continents. |
| XX:15 (05') | <p>Tarantula et Vinci présentent les sept postes. Les responsables peuvent décider à l'avance dans quel ordre les postes doivent être effectués. S'il y a beaucoup de participant-e-s, des groupes peuvent être formés. Puis Tarantula et Vinci prennent en charge un groupe chacun-e et mènent le jeu de poste.</p> <p>Chaque poste dure 15 à 20 minutes. Une description détaillée peut être trouvée ici dans l'activité. Une courte description du poste, du monde et des habitant-e-s des continents se trouve sur la feuille de poste fournie.</p> <p>Objectif et fil conducteur des postes : explorer et découvrir mova.</p> <p>Les postes suivants seront réalisés :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Statera: Challenge photo Valo, l'animal qui vit sur Statera, adore prendre plein de photos et les partager avec ses ami-e-s sur les réseaux sociaux. Il y a un petit concours pour la plus belle photo sur le thème du "jardin créatif". Déguisez-vous en jardiniers et jardinières. Plantez quelque chose à côté de votre local scout ou prenez simplement soin de votre arbre préféré. Laissez libre cours à votre créativité et envoyez-nous votre photo avant la fin du mois de septembre à : info@bula21.ch. Inscrivez "Statera" comme objet de l'e-mail. Nous serons ravis de publier vos photos sur nos réseaux sociaux. Si vous n'êtes pas d'accord avec cela, veuillez nous le signaler. |

- **Eniti: Grimper à travers une toile d'araignée**

Deci, le bouquetin qui vit sur Eniti, aime faire de la randonnée et de l'escalade. Afin que chaque participant-e puisse franchir sans problème les collines et les vallées d'Eniti, ils s'entraînent à passer à travers une toile d'araignée. Avec de la ficelle ou une corde, une toile d'araignée est tendue entre deux arbres perpendiculaires au sol (voir photo ci-dessous). Chaque participant-e doit grimper à travers la toile d'araignée sans toucher le fil / la corde. Si une personne touche la toile d'araignée, elle doit retourner au départ. L'objectif est que chaque participant-e réussisse à traverser la toile d'araignée.

Différents niveaux de difficulté peuvent être ajoutés :

- Attachez des clochettes à la toile d'araignée. Si le son des clochettes retentit, alors il faut recommencer.
- Le groupe est divisé en groupes de 2. Une personne de chaque groupe bande ses yeux avec son foulard, l'autre lui donne des instructions verbales sur la façon de traverser la toile d'araignée.



- **Ballavi: Ballon au pied**

Danser sur une prairie fleurie, cela se fait quotidiennement sur Ballavi. Surtout pour Dispa, l'abeille qui vit sur Ballavi ; elle adore ça ! Tarantula et Vinci aimeraient danser avec vous dans l'herbe. On met de la musique et chaque fois qu'elle est interrompue, tout le monde doit s'asseoir le plus rapidement possible. La dernière personne à s'asseoir est éliminée. Le ou la gagnant-e est la dernière personne à être dans le jeu.

- **Labi: Concours d'avion**

Le pingouin Scumpa, habitante de Labi, rêve de voler. Malheureusement, ça ne marche pas encore tout à fait. Elle demande aux scout-e-s d'acquérir une expérience de vol avant le mova afin qu'ils puissent l'aider durant l'été 2022. Faites un concours de vol. Quel est l'avion en papier qui volera le plus loin ?

Les responsables décident avant l'activité s'ils veulent fabriquer leurs avions en papier ou en matériaux trouvés dans la forêt. Les participant-e-s se procurent un papier ou partent à la recherche de matériaux appropriés et en font un avion. Après 10 minutes, le concours commence : Les participant-e-s s'alignent et laissent voler leur avion.

Pour les expert-e-s ou pour un deuxième vol, il existe les variantes suivantes :

- Lancer entre les jambes
- Lancer en arrière
- Lancer avec la main faible
- Lancer en position couchée

| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Volvor: construire un circuit à billes Sous le niveau de la mer, on trouve des coraux colorés et un poisson-globe dans le monde sous-marin de Volvor. Ce poisson adore les billes. Les participant-e-s construisent leur propre récif corallien d'où ils peuvent faire rouler des billes, pour faire une course de billes. Tous les matériaux que l'on peut trouver dans la forêt sont à disposition des participant-e-s pour la construction de leurs circuits. Si vous le souhaitez, vous pouvez apporter des matériaux supplémentaires, respectueux de l'environnement. En récoltant les matériaux naturels, veillez à ce qu'aucune créature vivante ne soit dérangée. Conseil : au lieu de petites billes, on peut aussi utiliser des boules. Celles-ci ont moins de chances de se perdre dans la forêt. - Salit: Corde à sauter géante L'habitant de ce continent est une grenouille. Il s'appelle Fidu et il adore sauter et sautiller pour sauver sa vie. Deux responsables font tourner une longue corde (environ 4m). Les participant-e-s se tiennent au milieu et sautent par-dessus. Pour augmenter la difficulté, les participant-e-s peuvent sauter sur la corde à sauter comme une grenouille (en touchant le sol avec les mains entre les sauts). Conseil : pour les groupes de 10 participants ou plus, nous vous recommandons de prendre une deuxième corde. - Oscilla: Cache-cache dans la jungle Oscilla est une jungle où il est formidable de se cacher. Gaudi, l'habitant d'Oscilla, aime se cacher dans la jungle avec ses ami-e-s. Les participant-e-s jouent à cache-cache dans la forêt. Tout le monde a 20 secondes pour se cacher. Ensuite, Vinci et Tarantula ou une autre personne les cherchent. Le jeu est terminé, lorsque tout le monde a été trouvé. Il est également possible d'augmenter la difficulté et de faire la variante proposée dans le descriptif de l'activité pour la branche Eclais. |
| 02:15 | Vinci et Tarantula invitent les participants à venir avec vous au mova. Ils leur rappellent de s'inscrire avant de terminer la séance. |
| Temps tampon (30') | Pause: goûter commun |
| Variante en cas de mauvais temps | Même programme, habits adaptés à la météo |
| Règles de sécurité | Une pharmacie est disponible sur place |
| Matériel à organiser par les unités | Matériel livré |
| <ul style="list-style-type: none"> - Corde/corde à sauter (En fonction du groupe : longueur et nombre) - Papier / ficelle biodégradable - Ficelle / corde pour la toile d'araignée - Déguisement Tarantula / Vinci - Billes/balles pour le circuit à billes - Appareil photo / téléphone portable - Musique - Déguisements de jardiner et jardinière, à apporter par les participant-e-s | <ul style="list-style-type: none"> - Informations sur le thème - Feuilles de postes - Carte de mova |